

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMA
DI KOTA SURAKARTA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

**Oleh :
JUNIARTO EKO WICAKSONO
F.100140103**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMA
DI KOTA SURAKARTA**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

JUNIARTO EKO WICAKSONO
F.100140103

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Lisnawati Ruhaena M.Si., Psikolog
NIDN. 0616036901

HALAMAN PENGESAHAN




**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMA
DI KOTA SURAKARTA**

Oleh:


JUNIARTO EKO WICAKSONO
F.100140103

**Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Hari Selasa, 6 April 2021
Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat**

Dewan Penguji:

1. **Dr. Lisnawati Ruhaena M.Si., Psikolog** ()
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Dr. Eny Purwandari , M.Psi** ()
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Setiyo Purwanto , M.Psi** ()
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,





Susatyo Yuwono, S.Psi, M.Si, Psikolog
NIK.NIDN: 838/0624067301

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 31 Maret 2021

Penulis

JUNIARTO EKO WICAKSONO
F.100140103



HUBUNGAN ANTARA BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KONSENTRASI BELAJAR PADA SISWA SMA DI KOTA SURAKARTA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta. Hipotesis yang diajukan yaitu terdapat hubungan negatif antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta. Metode pengumpulan data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan alat ukur skala bermain *game online* dan skala konsentrasi belajar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pusposive sampling*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *produc moment* didapatkan hasil koefisien relasi (r) sebesar -0,400 dan signifikansi (p) sebesar 0,000 ($p < 0,01$). Menunjukkan bahwa ada hubungan negatif antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta. Sumbangan efektif atau peranan bermain *game online* terhadap konsntrasi belajar sebesar 16% sisanya 84% dipengaruhi oleh faktor lain. Terdapat hubunan negatif antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta. Artinya semakin tinggi seorang siswa bermain *game online* maka akan semakin rendah konsentrasi belajarnya. Sebaliknya apabila seorang siswa semakin rendah bermain *game online* maka akan semakin tinggi konsentrasi belajarnya.

Kata Kunci: bermain *game online*, konsentrasi belajar, pelajar.

Abstract

This study aims to determine the relationship between playing *game online* and learning concentration of Senior High School Student in Surakarta City. The hypothesis proposed is that there is a negative relationship between playing *game online* and learning concentration of Senio High School student in Surakarta City. The sampled used was 80 students. The sampling technique used in this study is purposived sampling. Data collection method uses a quantitative approach with playing *game online* scale and learning concentration scale. While the data analysis was carried out by product moment analysis obtained a correlation coefficient (r) is -0,400; significance (p) is 0,000 ($p < 0,01$) which means that there is very significant negative relationship between playing *game online* and learning concentration of Senior High School student in Surakarta City. Effective contribution of role playing *game online* and learning concentration is 16% the remaining 84% is influenced by other factors. Playing *game online* variable has an empirical average (RE) is 54,85 and hypothetic average (RH) is 50 so it has a relatively high category, while the learning concentration has an empirical average (RE) is 76,11 and a hypothetic average (RH) is 70 so it has a classified as high.

Keyword: playing *game online*, learning concentration, student.

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, dunia teknologi semakin berkembang, seperti perkembangan gadget dan perangkat kerja lainnya seperti laptop dan *Personal Computer* (PC). Tidak hanya perangkatnya saja, tetapi juga program – program yang ada pada tiap perangkat kerja tersebut baik yang mendukung kinerja ketika menggunakan program – program yang ada, atau hanya sekedar untuk bermain game.

Sebuah permainan yang semakin berkembang juga berpengaruh pada anak - anak, permainan tersebut juga bervariasi, namun permainan saat ini yang disukai anak – anak adalah *game online*. Ada beberapa anak yang gemar bermain *game online* yang bertemakan kekerasan, hal ini perlu diperhatikan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak – anak dan sangat berbahaya, tetapi disamping semakin merebaknya *game online* yang bertemakan kekerasan, masih ada vendor game tertentu yang peduli akan perkembangan anak dengan mengembangkan permainan – permainan yang berbasis pendidikan. (Eka Rusnani, 2013).

Kegemaran bermain game digital sebagian besar merambah kalangan remaja, walaupun memang bermain game digital juga tidak luput dari semua kalangan. Berdasarkan literatur internasional mengenai dampak permainan digital dan internet yang diteliti oleh Gunuc (2016), penyebaran kegemaran bermain game digital kalangan remaja di beberapa negara adalah sebagai berikut: 10,1% di Turki, 5,8 % di Polandia, 5,8% di Italia, 13,5% di China, 4,6% di Rumania, 17,7% di Romania, 5,1% sampai 10,6% di Jerman, 4,4% sampai 13,9% di Eropa. Dapat dikatakan bahwa perbedaan ini dapat berubah dari satu masyarakat ke hasil lainnya berdasarkan faktor budaya, akses terhadap teknologi, pendidikan orang tua, tingkat pendapatan, teknik pengukuran yang berbeda, alat penelitian yang berbeda dan waktu penelitian yang dilakukan dan pemilihan sampel yang berbeda.

Seorang ahli psikologi yang berasal dari Amerika bernama David Greenfield (dalam Ridwan, 2015), terdapat sekitar 6% dari seluruh pengguna jaringan internet bahwa mereka mempunyai kecanduan akan *game online*. Namun, tidak semua *game online* dapat menimbulkan kecanduan dan berbahaya, terdapat beberapa *game* yang dapat melatih kemampuan seseorang. Seorang pemain *game online* yang disebut dengan istilah *gamer* memiliki gejala yang serupa dengan orang yang kecanduan

akan obat bius, yakni lupa terhadap waktu ketika bermain *game online*. Sebagian besar orang yang kecanduan terhadap *game online* disebabkan karna menemukan kepuasan tersendiri dalam sebuah permainan yang tidak mereka dapati di dunia nyata.

Tidak kalah dari negara adidaya Amerika, penikmat *game online* di Indonesia juga banyak, hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh GFK Indonesia yang bertajuk Mobile Apps Market Study Indonesia dari 2000 responden dari Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Bandung, Semarang dan Surabaya, 38 diantaranya menyatakan bahwa paling sering mengunduh aplikasi *game online*, 27% lainnya mengunduh aplikasi jenis *instant messaging*. (Solopos, 2016).

Stevanus Soeyanto selaku National Sales Manager AMD Indonesia yang merupakan perusahaan prosesor mengatakan bahwa pertumbuhan gamers di Indonesia bisa mencapai 200% tiap tahunnya. Perkembangan *game online* di Indonesia dibuktikan dengan semakin banyaknya game kafe yang bermunculan seperti di Supernova Cyber Café di Yogyakarta (Solopos, 2017).

Pertumbuhan *game online* yang luar bisa juga ditunjukkan di kota Solo, ditunjukkan oleh Produsen prosesor grafis dan kartu grafis, Nvidia, melalui salah satu produknya, Nvidia Geforce, bekerja sama dengan Poseidon Game Arena Solo meresmikan Icafe (sebutan untuk arena *e-sport* atau tempat olahraga digital) di Jl. Depok 1, Manahan, Banjarsari, Solo, Icafe ini digadang – gadang sebagai Icafe terbesar, terlengkap dan termodern di Indonesia dalam program Nvidia Geforce.

Selain itu peneliti melakukan pengambilan data awal berupa polling dalam media sosial Instagram, berdasarkan pengalaman pribadi dari partisipan di polling tersebut, dari 57 orang yang menjawab, 34 diantaranya menjawab bahwa bermain *game online* dapat menurunkan konsentrasi belajar. Sedangkan 23 sisanya menjawab bahwa *game online* dapat meningkatkan konsentrasi belajar. Pada penelitian terdahulu oleh Li & Yang (2016) menyatakan bahwa hal yang mempengaruhi rendahnya konsentrasi belajar juga bisa berasal dari kurangnya minat belajar dari siswa itu sendiri, siswa yang memiliki minat yang tergolong tinggi dan sedang memiliki konsentrasi belajar yang lebih baik ketimbang siswa yang memiliki minat yang tergolong rendah. Hal ini perlu diperhatikan mengingat pentingnya konsentrasi belajar seperti yang diungkapkan oleh Su, Hsu, Chen, Huang & Huang (2013) bahwa

konsentrasi belajar siswa didalam kelas harus diperhatikan oleh guru agar segala bentuk materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Dampak pada lingkungan sosialnya, *game online* dapat menjadikan seseorang menjadi kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. *game online* membuat seseorang menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal yang terjadi di lingkungan kita. Melakukan apapun untuk bisa bermain *game online* Terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat seseorang menjadi sulit bersosialisasi, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan yang sebenarnya. Terdapat 40% siswa yang terdampak hal ini di siswa kelas VII SMPN 1 Samboja.

Dampak positif dari bermain *game online* diantaranya para pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan cara berpikir dan menganalisis suatu permasalahan, pemain *game online* juga memiliki fokus yang lebih daripada orang lain yang tidak bermain game. Pemain game juga dapat membuat seseorang menghilangkan stress dan kepenatan dari kegiatan di sekolah. Manfaat yang lain yaitu secara tidak langsung pemain game akan memahami beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada bagian-bagian dalam game online itu sendiri. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hung, Huang dan Hwang (2014) menunjukkan bahwa apabila anak – anak memainkan permainan yang berbasis permainan matematis, hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar matematika dengan lebih baik daripada model pembelajaran game mobile dan model pengajaran tradisional.

Konsentrasi adalah suatu keadaan pikiran atau asosiasi terkondisi yang diaktifkan oleh sensasi di dalam tubuh. Untuk mengaktifkan sensasi dalam tubuh perlu keadaan yang rileks dan suasana yang menyenangkan, karena dalam keadaan tegang seseorang tidak dapat menggunakan otaknya dengan maksimal karena pikiran menjadi kosong (Denisson, 2008). Seperti yang dikatakan Prihastuti (2009) bahwa suasana menyenangkan dalam hal ini berarti anak berada dalam keadaan yang sangat rileks, tidak ada sama sekali ketegangan yang mengancam dirinya baik fisik maupun non fisik. Oleh karena itu diperlukan suatu metode yang menyenangkan yang membuat anak rileks dalam belajar.

Menurut Cha dan Kim (2015), konsentrasi adalah kemampuan untuk mengendalikan pikiran mereka dengan kekuatan pada akal atau perhatian mereka

sendiri. Menurut Sugiyanto (dalam Helmi,1995), konsentrasi adalah kemampuan memusatkan pemikiran atau kemampuan mental dalam penyortiran informasi yang tidak diperlukan dan memusatkan perhatian hanya pada informasi yang dibutuhkan. Hal yang senada juga diungkapkan oleh Matlin (Sari, 2006) berpendapat bahwa konsentrasi adalah bagian dari perhatian karena perhatian memiliki pengertian yang lebih luas dari konsentrasi. Perhatian mempersiapkan individu untuk menerima informasi lebih jauh atau menerima berbagai pesan. Perhatian dapat digunakan untuk menjelaskan konsentrasi yang membutuhkan kemampuan untuk memisahkan stimuli yang tidak dikehendaki di antara sekian banyak stimuli yang tersedia. Matlin (1998), mendefinisikan konsentrasi sebagai suatu aktivitas mental yang merupakan bagian dari perhatian. Pendapat yang tidak jauh berbeda dengan Matlin diungkapkan oleh Moray (Sari, 2006) bahwa konsentrasi identik dengan perhatian yaitu kemampuan memilih salah satu stimuli yang ada untuk diproses lebih lanjut.

Model pemrosesan informasi ini didasari oleh teori belajar kognitif Piaget (Rehalat, 2014) berorientasi pada kemampuan peserta didik memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan Informasi merujuk pada cara mengumpulkan/menerima stimuli dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep, dan menggunakan simbol verbal dan visual. Teori pemrosesan informasi /kognitif dipelopori oleh Gagne (1985). Asumsinya adalah pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Pembelajaran merupakan keluaran pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia. Artinya adalah ketika seseorang sedang bermain game online, maka saat itu juga pemrosesan informasi seorang anak berjalan. Dimulai dari berbagai kategori sebuah permainan, apabila seorang anak bermain game online yang masuk dalam Kategori MMORPG seperti Mobile Legend, maka anak tersebut sedang memulai menganalisis tiap tokoh karakter dengan keunggulan masing – masing, kemudian menyusun strategi bersama rekan permainan lalu mulai menyusun strategi bagaimana cara mengalahkan lawan.

(8) Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan yang keadaannya berbeda dari perubahan yang timbul oleh lainnya (Novianti,2019). Maka dari itu konsentrasi belajar adalah suatu aktivitas untuk membatasi ruang lingkup perhatian seseorang pada satu objek atau satu materi pelajaran (Hartanto, 1995). (7) Setyani dan Ismah (2018) mengatakan

bahwa konsentrasi belajar siswa dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing siswa untuk memusatkan perhatian pada apa yang sedang dipelajari . Pemusatan perhatian ini untuk meningkatkan kemungkinan siswa dapat menyerap dan memahami informasi yang didapatHal serupa diungkapkan oleh Harahap (Sari, 2006) mendefinisikan konsentrasi belajar sebagai suatu pemusatan, penyatuan, pernyataan adanya hubungan antara bagian-bagian dalam pelajaran atau lebih. Sama halnya dengan Liang Gie (Hartanto, 1995) yang menyimpulkan bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian atau pikiran dengan mengesampingkan hal-hal lain yang tidak ada hubungannya dengan apa yang sedang dipelajari. Alim (2008) menyebutkan bahwa konsentrasi belajar anak adalah bagaimana anak fokus dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu, hingga pekerjaan itu dikerjakan dalam waktu tertentu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan konsentrasi adalah perhatian terpusat atau usaha untuk memusatkan perhatian terhadap informasi yang dibutuhkan dengan mengabaikan informasi yang tidak diperlukan.

2. METODE

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Variabel Bebas yaitu Bermain *Game Online* dan Variabel Tergantung yaitu Konsentrasi Belajar. Populasi yang digunakan adalah Pelajar SMA di Kota Surakarta yang bermain *Game Online*. Sampel berjumlah 80 pelajar. Metode pengambilan sampel dengan *purposuve sampling*. Menggunakan metode kuantitatif. Analisis data yang dipakai antara lain validitas dan reliabilitas. Metode analisis data adalah teknik analisis *product moment* oleh Pearson diolah menggunakan SPSS (*Statistic Product and Service Station*) for *Windows*. Uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis.

Tabel 1. *Blueprint* validitas skala konsentrasi belajar

Aspek	Indikator	No. Item		Σ
		F	UF	
1. Perhatian	a. Memperhatikan sumber informasi dengan seksama (guru/buku/siswa yang sedang presentasi)	1, 9, 17,	5, 13, 21,	10
	b. Fokus pandangan tertuju pada guru/papan tulis/alat peraga	25,	30,	
	c. Memperhatikan hal yang lain (menengok ke arah teman yang bertanya atau menanggapi jawaban)		32, 20	
2. Sambutan lisan (Verbal	a. Bertanya (mencari informasi)	3, 11,	23,	
	b. Memberikan pendapat	19,		

Response)	c. Aktif dan antusias terhadap tugas/PR yang diberikan guru	7	5	
3. Memberikan pernyataan	a. Memperkuat, menyetujui, menyanggah, atau membandingkan terhadap suatu pendapat	8, 16, 24, 31	4, 12, 28	7
	b. Menanyakan hal yang belum dipahami kepada guru			
4. Sambutan Psikomotorik	a. Mencatat materi yang sedang diberikan guru atau menulis informasi	6, 14, 22, 29, 27	2, 10, 18, 26, 15	10
Total				32

Melalui perhitungan yang dilakukan menggunakan formula *Aiken* dapat diketahui bahwa dari total 34 item skala bermain *game online* dinyatakan terdapat 31 item yang valid dan 3 item yang gugur dengan rerata nilai 0,67 – 0,91. *Blue print* skala bermain *game online* yang digunakan untuk mengambil data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. *Blue print* validitas skala bermain *game online*

Aspek	Indikator	No. Aitem		Σ
		F	U	
1. Frekuensi	a. Intensitas bermain <i>game online</i> dalam rentang waktu tertentu	1	2	7
		17	10	
	b. Waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i> .	25	18	
			26	
2. Lama waktu	a. Durasi bermain <i>game online</i> dalam satu waktu	3, 11, 19, 27	4, 12, 20, 28	8
3. Perhatian Penuh	1. Memusatkan konsentrasi hanya untuk bermain <i>game online</i> .	29	6	7
		5	14	
	2. Membagi waktu untuk melakukan beragam aktivitas	13	22	
			30	
4. Emosi	a. Menunjukkan respon perasaan saat bermain <i>game online</i>	7	8	9
		15	16	
	b. Menunjukkan bagaimana seseorang menilai sebuah <i>game online</i>	23	9	
		31	21	
		24		
TOTAL				31

Dalam teknik ini bila koefisien reliabilitas (r) > 0,6 maka suatu instrumen dapat dikatakan reliabel. Setelah melakukan skoring kemudian dilakukan pengujian reliabilitas. Hasil reliabilitas pada skala konsentrasi belajar setelah dihitung adalah sebesar 0,910 dan pada skala bermain *game online* adalah 0,925.

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas

Variabel	Nilai Koefisien Reliabilitas	Jumlah Aitem
Konsentrasi Belajar	$\alpha (a) = 0,910$	28
Bermain <i>Game Online</i>	$\alpha (a) = 0,925$	20

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Melalui perhitungan yang dilakukan menggunakan formula Aiken dapat diketahui bahwa dari 43 item skala konsentrasi belajar dinyatakan terdapat 32 item valid dan 11 item yang gugur dengan retan nilai 0,67 – 0,89. Setelah mengetahui aitem yang valid dan gugur, langkah selanjutnya adalah menyusun kembali nomor aitem yang valid dengan nomor aitem baru yang akan digunakan untuk pengambilan data penelitian. *Blueprint* skala konsentrasi belajar yang baru dapat dilihat pada tabel berikut

Pengumpulan data yang berupa pengisian angket melalui *google form* ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 29 Juni 2019 sampai dengan Sabtu, 6 Juli 2019. Angket *google form* yang disiapkan sudah disesuaikan untuk memilah data informan sesuai dengan kriteria sampel yang ditentukan setelah mengisi identitas diri, sehingga apabila informan yang bersedia mengisi angket tidak memenuhi kriteria tersebut maka secara otomatis data yang tersimpan hanyalah informasi identitas dan angket yang disediakan tidak akan muncul, sementara data yang diinput oleh informan yang sesuai kriteria sampel tercatat secara otomatis dalam aplikasi *google form*.

Data yang diperoleh sebanyak 93 informan, namun 13 data tidak memenuhi kriteria karna sama sekali tidak bermain *game online* dalam rentang waktu 2 minggu. Data yang memenuhi kriteria sampel sebanyak 80 informan dan sudah mencukupi sampel yang dibutuhkan.

Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui apakah data dari variabel bebas (bermain *game online*) dengan variabel tergantung (konsentrasi belajar) memiliki sebaran data yang normal atau tidak. Agar dapat mengetahui apakah sebaran data tersebut normal atau tidak, kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan *One Sample Kolmogrov-smirnow*. Data dapat dikatakan normal apabila memiliki nilai $p > 0,05$, dan sebaliknya apabila nilai $p < 0,05$ sebaran data tidak normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas kedua variabel : (1) Hasil uji normalitas sebaran variabel konsentrasi belajar diperoleh nilai *One Sample Kolmogrov-Smirnow* dengan $Z \text{ sig (2-tailed) } = 0.262$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data sebaran variabel konsentrasi belajar normal. (2) Hasil uji normalitas sebaran variabel bermain *game online* diperoleh nilai *One Sample Kolmogrov-*

Smirnow dengan $Z \text{ sig (2-tailed) } = 0,448$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data sebaran variabel bermain *game online* normal.

Uji linearitas digunakan dilakukan agar dapat mengetahui apakah data dari variabel bebas (bermain *game online*) dengan variabel tergantung (konsentrasi belajar) memiliki hubungan linear atau tidak. Data sebaran dapat dikatakan linear apabila nilai $p < 0,05$ dan sebaliknya apabila nilai $p > 0,05$ maka sebaran data tersebut tidak linear. Berdasarkan uji linearitas diperoleh hasil bahwa bermain *game online* dengan konsentrasi belajar memiliki nilai F pada *linearity* sebesar 21,654 dengan signifikasi (p) = 0.000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear (searah) antara variabel konsentrasi belajar dengan bermain *game online*.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan anatara variabel bebas dengan variabel tergantung. Pengujian hipotesis menggunakan teknik *Product Moment* dan diperoleh nilai koefisien (r) sebesar - 0,400, $p = 0,000$ ($p < 0,01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar. Hal ini berarti semakin tinggi bermain *game online* maka akan semakin rendah konsentrasi belajar yang dimiliki, sebaliknya jika semakin rendah bermain *game online* maka akan semakin tinggi konsentrasi belajar yang dimiliki. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang peneliti ajukan dapat diterima.

Sumbangan efektif digunakan untuk mengetahui seberapa besar bermain *game online* dengan konsentrasi belajar. Berdasarkan analisis data, sumbangan efektif dapat dilihat melalui *R Square* sebesar 0.160, sehingga diperoleh presentase 16%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh bermain *game online* dengan konsentrasi belajar sebesar 16% hal tersebut menunjukan masih terdapat 84% sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik variabel konsentrasi belajar diketahui bahwa rerata empirik (RE) sebesar 76,11 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 70 yang berarti konsentrasi belajar termasuk dalam kategori tinggi. Data penelitian skor subjek akan dikategorikan ke dalam 5 kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Kategori konsentrasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Perhitungan Statistik Variabel Konsentrasi Belajar

Skor	Kriteria	Mean Hipotetik	Mean Empirik	Frekuensi (N)	Presentase (%)
$95,2 \leq X \leq 112$	Sangat Tinggi			6	7,5 %
$78,4 \leq X \leq 95,2$	Tinggi			30	37,5 %
$61,6 \leq X \leq 78,4$	Sedang	70	76,11	34	42,5 %
$44,8 \leq X \leq 61,6$	Rendah			9	11,25 %
$28 \leq X \leq 44,8$	Sangat Rendah			1	1,25 %
	Jumlah			80	100 %

Berdasarkan kategori skala konsentrasi belajar diketahui bahwa terdapat 7,5% (6 orang) yang memiliki konsentrasi belajar dalam kategori sangat tinggi, 37,5% (30 orang) yang memiliki konsentrasi belajar dalam kategori tinggi, 42,5% (34 orang) yang memiliki konsentrasi belajar dalam kategori sedang, 11,25% (9 orang) yang memiliki konsentrasi belajar dalam kategori rendah, 1,25% (1 orang) yang memiliki konsentrasi belajar dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil perbandingan antara rerata empirik (RE), rerata hipotetik (RH) dan jumlah prosentase terbanyak, maka konsentrasi belajar termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti bahwa subjek memiliki konsentrasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan statistik variabel bermain *game online* diketahui bahwa rerata empirik (RE) sebesar 54,85 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 50 yang berarti bermain *game online* termasuk dalam kategori tinggi. Data penelitian skor subjek akan dikategorikan ke dalam 5 kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Kategori bermain *game online* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Perhitungan Statistik Variabel Bermain *Game Online*

Skor	Kriteria	Mean Hipotetik	Mean Empirik	Frekuensi (N)	Presentase (%)
$68 \leq X \leq 80$	Sangat Tinggi			11	13,75 %
$56 \leq X \leq 68$	Tinggi			33	41,25 %
$44 \leq X \leq 56$	Sedang	50	54,85	22	27,5 %
$32 \leq X \leq 44$	Rendah			14	17,5 %
$20 \leq X \leq 32$	Sangat Rendah			0	0 %
	Jumlah			80	100 %

Berdasarkan kategori skala bermain game online diketahui bahwa terdapat 13,75% (11 orang) yang bermain game online dalam kategori sangat tinggi, 41,25% (33 orang) yang bermain *game online* dalam kategori tinggi, 27,5% (22 orang) yang bermain *game online* dalam kategori sedang, 17,5% (14 orang) yang bermain *game*

online dalam kategori rendah, 0% (0 orang) yang bermain *game online* dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil perbandingan antara rerata empirik (RE), rerata hipotetik (RH) dan jumlah prosentase terbanyak, maka bermain *game online* termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti bahwa subjek bermain *game online* dalam kategori tinggi.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil korelasi penelitian adalah R sebesar -0.400 dengan signifikan $p = 0,000$ dimana $p < 0,01$ yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta. Sehingga hipotesis yang diajukan oleh peneliti, yaitu adanya hubungan negatif antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta diterima. Semakin tinggi bermain *game online* maka semakin rendah konsentrasi belajar dan begitu pula sebaliknya semakin rendah bermain *game online* maka akan semakin tinggi konsentrasi belajar. Dengan demikian hipotesis peneliti ajukan diterima.

Hasil penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Fauziah (2013) yang mengatakan bahwa terdapat siswa SMP kelas VII SMPN 1 Samboja, terdapat 10.2% anak remaja merasakan dampak negatif dari seringnya bermain *game online*, yaitu menjadi seseorang yang malas belajar dan sulit untuk berkonsentrasi. Hal ini juga didukung oleh survei awal yang dilakukan oleh peneliti melalui poling dari media sosial Instagram, menunjukkan hasil sebanyak 34 orang dari total 57 orang yang mengikuti poling memilih bahwa *game online* dapat menurunkan konsentrasi belajar.

Berdasarkan definisi dari Liang Gie (dalam Hartanto, 1995) tentang konsentrasi belajar merupakan kegiatan memusatkan perhatian atau pikiran dengan mengesampingkan hal – hal lain selain yang sedang dipelajari. Sedangkan saat seseorang sedang bermain *game online* mereka akan fokus atau memusatkan perhatiannya hanya pada game tersebut yang pada dasarnya bermain *game online* merupakan bukan bagian dari pelajaran. Hal ini juga mendukung hipotesis yang terdapat pada penelitian ini.

Menurut Neil (dalam Winkel, 2014) menjelaskan bahwa salah satu aspek konsentrasi belajar ialah adanya konsentrasi perhatian dimana seseorang dapat memusatkan perhatian pada suatu objek dengan fokus dan seksama, yang dimana hal ini juga berbanding terbalik pada seseorang yang sedang bermain *game online*, dimana seseorang membutuhkan pusat perhatian yang penuh juga ketika melakukannya (Chaplin dalam Putik, 2014). Sejalan dengan Praktisi Psikologi bernama Greenfield (dalam Ridwan, 2015) mengatakan bahwa sekitar 6% dari seluruh pengguna jaringan internet bahwa mereka memiliki kecanduan akan bermain *game online*. seseorang yang memiliki kecanduan akan bermain *game online*, memiliki sebuah gejala yakni, lupa akan waktu, ketika seorang pemain *game online* lupa akan waktunya, orang tersebut sulit untuk membagi fokus perhatiannya dari permainan yang sedang dimainkan dengan kegiatan lainnya. Hal tersebut juga didukung dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada tiga orang siswa yang bermain *game online* mengatakan bahwa, ketika pelajaran berlangsung, subjek mengalami kesulitan untuk fokus untuk memperhatikan guru ketika materi sedang berlangsung.

Senada dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Mori, Naghsh & Tezuka (2014) mengatakan bahwa subjek yang unik mungkin dapat mempengaruhi konsentrasi seseorang, apabila seorang pendidik ketika sedang memberikan materi di kelas tidak dengan metode yang menarik, ataupun proses belajar di rumah tidak dengan metode yang unik, maka siswa tidak dapat memaksimalkan fokus perhatiannya pada proses belajar. Melainkan siswa akan teralihkan dengan pengalaman ia bermain game online dimana subjek perhatiannya memiliki gambaran yang lebih menarik.

Berdasarkan Teori Kognitif Piaget (dalam Rehalat, 2014) yang membahas mengenai pemrosesan informasi menjelaskan bahwa ketika seseorang sedang bermain *game online* saat itu juga pemrosesan informasi mengenai cara bermain dari permainan tersebut dimulai, apabila seorang anak bermain *game online* yang masuk dalam kategori MMORPG seperti Mobile Legend, maka anak tersebut sedang memulai menganalisis tiap tokoh karakter dengan keunggulan masing – masing, kemudian menyusun strategi bersama rekan permainan lalu mulai menyusun strategi bagaimana cara mengalahkan lawan. Sebelumnya dijelaskan bahwa orang yang bermain *game online* cenderung kecanduan sehingga dapat dikatakan bahwa

seseorang akan lebih sering mengakses *game online*. Hal tersebut dapat menyebabkan bahwa seseorang akan semakin sering memproses informasi yang ada pada *game online* daripada informasi-informasi mengenai belajar.

Berdasarkan hasil kategorisasi didapatkan hasil bahwa konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Solo tergolong sedang dengan rerata empirik (RE) sebesar 76,11 dengan rerata hipotetik (RH) sebesar 70 yang termasuk golongan sedang. Artinya siswa yang bermain *game online* cukup mengalami kesulitan dalam konsentrasi belajar. Dalam penelitian ini juga dapat diketahui bahwa terdapat 34 siswa (42,5%) yang termasuk dalam kategori sedang, terdapat 6 siswa (7,5 %) yang masuk dalam kategori sangat tinggi, terdapat 30 siswa (37,5%) yang masuk dalam kategori tinggi, terdapat 9 siswa (11,25%) yang masuk dalam kategori rendah dan 1 siswa (1,25%) yang masuk dalam kategori sangat rendah.. Dapat diketahui bahwa konsentrasi belajar siswa masuk dalam kategori tinggi.

Hal tersebut didukung dari hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti, 8 dari 10 siswa yang mengatakan bahwa siswa tersebut mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, hal tersebut ditandai dengan perilaku siswa yang cukup sering melakukan pembahasan mengenai *game online* dengan teman sebangkunya ketika kegiatan belajar berlangsung.

Selain itu juga salah satu faktor dari konsentrasi belajar merupakan pengalaman dan pengetahuan, hal tersebut berkaitan dengan pengalaman dan pengetahuan seseorang ketika siswa SMA bermain *game online* maka ia akan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan dalam lingkup permainan jika tidak disandingkan dengan mencari pengetahuan pelajaran.

Hasil penelitian ini berbanding terbalik dengan definisi konsentrasi belajar yang diungkapkan oleh Harahap (dalam Sari, 2006) bahwa konsentrasi belajar adalah pemusatan dan penyatuan adanya hubungan pada bagian-bagian dalam pelajaran. Sedangkan ketika siswa bermain *game online* saat proses pemberian materi, siswa tersebut sedang membagikan pemusatan perhatiannya kepada hal yang bukan merupakan bagian dari pelajaran. Penelitian dari Aviana & Hidayah (2014) menyebutkan ketidakmampuan siswa dalam memusatkan perhatian untuk merespon dan menginterpretasikan pelajaran disebut sebagai tidak ada konsentrasi dalam belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Winarno (dalam Aviana & Hidayah, 2014) konsentrasi merupakan pemusatan daya pikir terhadap suatu objek yang dipelajari dengan menyisihkan segala yang tidak ada hubungannya dengan objek yang sedang dipelajari. Konsentrasi saat belajar terdapat unsur-unsur pokok. Unsur pertama, siswa dipandang sebagai komponen yang menerima rangsangan (stimulus) dari lingkungannya untuk mau belajar karena merasa perlu. Unsur kedua, memahami tujuan yang hendak dicapai, sehingga siswa akan merasa berhasil jika dapat menguasai materi pelajaran. Unsur ketiga, adanya alasan yang merupakan daya penggerak untuk berhasil. Saat siswa bermain game online, tidak merasa perlu untuk memperhatikan materi. Tujuan dalam bermain game online meliputi mencapai kemenangan, kepuasan, dan kesenangan.

Hasil kategorisasi bermain *game online* didapatkan hasil bahwa siswa SMA di Kota Solo tergolong tinggi dengan rerata empirik (RE) sebesar 54,85 dengan rerata hipotetik (RH) sebesar 50 yang termasuk golongan sedang. Terdapat 33 (41,25%) siswa SMA di Solo yang bermain *game online* masuk dalam kategori tinggi, kategori sangat tinggi terdapat 11 siswa (13,25%), kategori rendah 14 siswa (17,5%) dan tidak ada yang masuk dalam kategori sangat rendah. Dapat diketahui bahwa siswa SMA di Kota Solo memasuki kategori bermain *game online* yang tinggi.

Sumbangan efektif bermain *game online* dengan konsentrasi belajar dapat dilihat melalui *R Square* sebesar 0.160, sehingga diperoleh presentase 16%. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar sebesar 16% hal tersebut menunjukkan masih terdapat 84% pengaruh dari faktor – faktor yang lain. Seperti yang diungkapkan oleh Veenstra (dalam Sari, 2006) faktor-faktor lain yang mempengaruhi konsentrasi belajar yaitu faktor usia yang menyatakan bahwa semakin tua usia seseorang maka akan semakin baik konsentrasi yang dimiliki, faktor fisik yang menjelaskan mengenai perbedaan kemampuan otak seseorang untuk memusatkan perhatiannya dan faktor pengalaman dan pengetahuan yang mengartikan apabila semakin banyak pengalaman seseorang untuk memahami sebuah pola penjelasan materi maka akan semakin baik orang tersebut berkonsentrasi. Hal tersebut membuktikan bahwa memang masih ada faktor – faktor lain yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar pada siswa SMA

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (a) Terdapat hubungan negatif antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar dengan konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta. Artinya semakin tinggi seorang siswa bermain *game online* maka akan semakin rendah konsentrasinya. Sebaliknya apabila seorang siswa semakin rendah bermain *game online* maka akan semakin tinggi konsentrasi belajarnya. (b) Tingkat variabel konsentrasi belajar pada siswa SMA di Kota Surakarta termasuk dalam kategori sedang. (c) Tingkat variabel bermain *game online* pada siswa SMA di Kota Surakarta termasuk dalam kategori tinggi. (d) Sumbangan efektif bermain *game online* untuk konsentrasi belajar diperoleh presentase 16% hal tersebut menunjukkan masih terdapat 84% pengaruh dari faktor – faktor yang lain yang berhubungan dengan konsentrasi belajar diluar bermain *game online*.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

(a) Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa SMA di Surakarta masuk dalam kategori sedang, maka dari itu peneliti menyarankan agar siswa dapat mengurangi waktu bermain *game online* nya dengan cara memberikan batasan waktu untuk bermain *game online* dalam seminggu 3 jam, tanpa meninggalkan tugas – tugas sekolah. Selain itu juga dapat membuat sistem penghargaan untuk dirinya, maksudnya adalah siswa boleh memainkan *game online* hanya ketika ia telah menyelesaikan tugas – tugas sekolah. (b) Saran pertama yang diberikan dari peneliti untuk orang tua adalah dengan menambah intensitas interaksi antara orang tua dan anak yang dilakukan tiap harinya agar anak tidak menggunakan waktunya menggunakan gawai untuk bermain *game online*. Saran kedua untuk orang tua adalah, orang tua dapat memberikan alternatif kegiatan diluar sekolah kepada anak, seperti kursus pelajaran atau kegiatan yang mendukung hobby anak. (c) Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama diharapkan dapat melakukan penelitian secara lebih mendalam terutama mengkaji aspek – aspek yang dapat mempengaruhi antara bermain *game online* dengan konsentrasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aviana, R., & Hidayah, F. F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi pada Pembelajaran Kimia di SMA Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains*, 30-33.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 - 16.
- Gunuc, S. (2017). Peer Influence in Internet and Digital Game Addicted Adolescents: Is Internet / Digital Game Addiction Contagious? *Int J High Risk Behav Addict.*, 1 - 8.
- Hung, C. -M., Huang, I., & Hwang, G. -J. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *J. Comput. Educ.*, 151 - 166.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Latifah, K. (2014). Hubungan Persepsi terhadap Keterampilan Guru Mengajar dengan Konsentrasi Belajar Siswa di MA Darul Karomah Randuagung Singosari-Malang. Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Li, X., & Yang, X. (2016). Effects of Learning Styles and Interest on Concentration and Achievement of Students in Mobile Learning. *Journal of Educational Computing*, 1-24.
- Mori, F., Naghsh, F. A., & Tezuka, T. (2014). The Effect of Music on the Level of Mental Concentration and its Temporal Change. *International Conference on Computer Supported Education*, 34-42.
- Nuryana, A., & Purwanto, S. (2010). Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 88 - 99.
- Priyatno, D. (2013). *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Putik, N. (2014). Hubungan Pola Asuh Otoriter dan Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Bullying pada Remaja di Sekolah. *E-print UMS*.
- Rehalat, A. (2014). Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1 - 11.